

ФРУКТОГОНЩИКИ

Настольная игра Фридемана Фризе

ЦЕЛЬ ИГРЫ

С давних пор в джунглях растёт множество изумительных фруктов, сладких и невероятно сочных. Местные жители делятся на две категории: первые варят из фруктов сказочный сок, вторые за фрукты этот сок покупают. А пьют фруктовый сок абсолютно все!

Ходите в гости к разным животным, выполняйте указания на их картах и получайте фрукты, в обмен на которые вы сможете получить бутылочку желанного сока. Выгоднее всего приходиться в гости к любому животному первым: оказавшись у него раньше своих соперников, вы будете получать по 1 фрукту от тех игроков, кто придёт после вас.

Дружите с нужными зверями, умело ведите торговлю, и пусть вам сказочно повезёт!

ОБ ИГРЕ

Перед вами игра из авторской серии Fable Game™. Особенность этих игр в том, что **набор действий, доступных игрокам, меняется со временем**. С каждой партией вы будете открывать всё новые и новые действия, а исходные действия со временем станут недоступными, поэтому каждая последующая игра будет отличаться от предыдущей. Но все эти изменения обратимы: дойдя до конца колоды карт животных или завершив серию игр в любой другой момент, вы можете восстановить игру в исходном состоянии.

СОСТАВ ИГРЫ

240 карт животных (по 4 карты № 1–58 и 8 карт № 59)



60 карт фруктов

(12 карт ананасов, клубники, кокосов, винограда и бананов)



6 деревянных фигурок игроков и 6 соответствующих им жетонов



10 двойных карт фруктов

1 деревянная фигурка мартышки-воришки



5 жетонов фруктов



3 жетона мультифруктов



3 жетона второго хода



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой

- 1 Сняв упаковку с четырёх больших стопок карт животных, не перемешивайте их. Карты в стопках уже лежат в нужном порядке, вам нужно только составить из этих стопок одну большую колоду так, чтобы карта № 1 лежала сверху, а карта № 59 — внизу (все карты должны лежать лицевой стороной вверх). Разместите получившуюся **колоду карт животных** в центре стола.
- 2 Возьмите карты животных с номерами 1–6 и разложите по отдельным **стопкам** рядом с колодой карт животных. В каждой из этих стопок должно быть по 4 карты с одинаковыми номерами.
- 3 Перемешайте все 60 карт фруктов. Далее мы будем называть их **фруктами**. Раздайте каждому игроку 2 фрукта на руку. Оставшиеся фрукты соберите в колоду и положите лицевой стороной вниз рядом с колодой карт животных. Не забудьте оставить место для колоды сброса.
- 4 Каждый участник выбирает 1 из 6 фигурок игроков и берёт себе вместе с соответствующим ей жетоном.
- 5 Оставшиеся игровые компоненты (фигурку мартышки-воришки, 5 жетонов фруктов, 3 жетона второго хода, 3 жетона мультифруктов и 10 двойных карт фруктов) пока отложите в сторону — в первой игре они не используются, но понадобятся вам в последующих партиях, когда на столе появятся новые карты животных. Описание всех карт животных можно найти в справочнике.
- 6 Любым способом выберите первого игрока. Он ставит перед собой одну из оставшихся фигурок игроков, которая будет обозначать первого игрока до конца игры. Теперь вы готовы начать игру!



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из следующих фаз:

- 1) поход в гости к новому животному;
- 2) выполнение действия карты **или** покупка сказочного сока.

Победителем становится игрок с наибольшим количеством карт сказочного сока к концу партии.

Поход в гости

В каждый свой ход вы **должны переместить** свою фигурку игрока на одну из карт животных. Поставьте вашу фигурку на одну из выложенных карт животных — теперь вы в гостях у этого животного.

Если в гостях у этого животного уже находятся один или несколько **ваших соперников, вы должны взакрытую отдать каждому из них 1 фрукт с руки (по вашему выбору)**. Эти игроки берут полученные карты себе на руку.

Если у вас на руке недостаточно фруктов для всех соперников, вы должны раздать все имеющиеся у вас карты, но можете выбрать соперников, которые их получают. Если у вас на руке нет фруктов, вы можете пойти в гости к любому животному, у которого в гостях уже находятся другие игроки, не отдавая им фрукты.

Действие

После перемещения вы **должны выполнить действие, описанное на карте животного**. Перед первой игрой прочитайте информацию только о первых 6 животных на первой странице справочника.

Действия позволяют игрокам собрать любое количество фруктов. В игре нет ограничений на количество карт на руке.

Покупка сказочного сока

Если у вас на руке есть **необходимые фрукты**, вместо того чтобы выполнять действие, описанное на карте животного, вы можете купить 1 сказочный сок. Для этого вы должны оплатить его фруктами, указанными в нижней части карты животного.

Иногда, кроме 5 видов фруктов, в цену сказочного сока входят смузи.

Символ смузи обозначает любой фрукт. Если вы видите этот символ на карте при покупке сказочного сока, вы можете считать его любым фруктом по вашему выбору. На некоторых картах животных указана особая цена, описание которой можно найти в справочнике.



Чтобы заплатить за сказочный сок, сбросьте с руки необходимые фрукты и возьмите верхнюю карту животного из стопки, на которой находится ваша фигурка. Положите эту карту перед собой лицевой стороной вниз, чтобы была видна бутылка сказочного сока.

При каждой покупке сказочного сока выкладываете на стол одну карту с верха колоды карт животных. Если это первая карта животного с новым номером, выложите её отдельно в качестве первой в новой стопке животных. Если нет — положите её наверх соответствующей стопки карт животных. Колода карт животных составлена таким образом, что все 4 карты с одинаковым номером всегда идут подряд.

Каждый раз, когда выкладывается карта с новым животным, игрокам становится доступно новое действие.

Если вы покупаете последнюю (четвёртую) карту сказочного сока из стопки карт животных, эта стопка заканчивается без возможности возобновления и вы больше не можете выполнить связанное с ней действие. Игроки, чьи фигурки стояли на закончившейся стопке, забирают их себе. В свой следующий ход они смогут пойти в гости к любому животному, карта которого выложена на столе.



Пример: в свой первый ход овечка Анны пошла в гости к лосю (карта № 5). В этот ход она идёт в гости к улитке (карта № 4). Там уже находится черепашка Павла, поэтому Анна должна отдать Павлу 1 фрукт с руки.



Пример: пингвин Ксении находится в гостях у носорога (карта № 1). Ксения должна взять 2 фрукта из колоды.



Пример: змея Катерины находится в гостях у комара (карты № 3). Катерина решает купить сказочный сок. Она платит 3 винограда и 1 банан (заменяя им смузи). Затем Катерина берёт верхнюю карту из этой стопки животных и кладёт перед собой лицевой стороной вниз — это её первый сказочный сок.



Пример: купив сказочный сок, Катерина сразу выкладывает на стол новую карту животного из колоды. Так как это первая карта тапира (карта № 7) на столе, Катерина начинает с неё новую стопку карт животных.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Чтобы победить в игре, необходимо купить определённое количество карт сказочного сока.

Количество игроков	2	3	4 или 5
Количество карт сказочного сока, достаточное для победы	5	4	3

Когда один из игроков набирает требуемое количество карт сказочных соков, доиграйте текущий раунд до конца, чтобы все игроки совершили одинаковое количество ходов. Последним ходит игрок справа от первого игрока.

Победителем становится игрок, который соберёт больше всего карт сказочных соков. В случае ничьей победителем становится тот претендент, у которого на руке осталось больше фруктов. Если у претендентов одинаковое количество фруктов на руке, то все претенденты считаются победителями.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ

Чтобы сохранить результат текущей партии и подготовиться к следующей, выполните описанные ниже шаги.

Определив победителя, уберите все купленные в этой игре карты сказочного сока в коробку (вы можете отложить их в один из пакетиков, входящих в состав игры). **Не объединяйте их с колодой карт животных!**

Следующую игру вы начнёте с теми же 24 картами животных, которые лежат стопками на столе после окончания текущей партии. Скорее всего, у вас будет больше 6 таких стопок.

Участник, проигравший эту партию, становится первым игроком в следующей. Он выбирает 1 из неиспользованных фигурок игроков для обозначения нового первого игрока.

Перемешайте все фрукты и снова раздайте по 2 фрукта всем игрокам. Проверьте все выложенные на стол карты животных и убедитесь, что у вас есть все необходимые дополнительные компоненты, которые могут быть с ними связаны. Теперь вы готовы начать новую партию!

Если вы хотите провести следующую игру в другой раз, просто соберите со стола 24 карты животных и положите сверху на колоду карт животных так, чтобы сверху колоды оказались стопки с меньшими номерами. Так вы сможете быстро найти их при подготовке к следующей игре. Чтобы карты животных не перемешались в коробке, также положите их в один из пакетиков, входящих в состав игры.

Если вы планируете играть в разных компаниях, отметьте в таблице на последней стороне справочника 24 карты животных, с которыми вы должны начать следующую партию в текущем составе.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА СЕРИЮ ИГР

Если вы хотите определить победителя серии игр, вы можете воспользоваться следующим способом подсчёта очков.

Победитель (или победители) игры получает 2 победных очка, игрок (или игроки), занявший последнее место, не получает победных очков. Все остальные игроки получают по 1 победному очку. Запишите свой счёт на листе бумаги и начните новую партию. Игрок, набравший в течение серии игр наибольшее количество победных очков, становится победителем этой серии!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Александр Кожевников

Переводчик: Мария Шульгина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Велисар, Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Фридеман Фризе

Дизайнер: Харальд Лиске

Редактор: Хеннинг Крёпке

Copyright 2016, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

Kontakt: www.2f-spiele.de



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.